Uwe Willic 3-11-2000 500

Erstausgabe 1. Februar 1995

ASCHE DES PHOENIX

Hier könnte auch ein Titelbild sein...
also mach Dich an die Arbeit!

persönliches Exemplar von: [redacted]

Hallo Leute!

Heute haltet Ihr erstmals die neue Zeitung des VFR in Händen. Sie heißt "Asche des Phoenix", weil sie die Asche sein soll, aus der der Phoenix VFR aufs Neue ersteht.

Die AdP soll vor allem dem Austausch von Informationen dienen, um damit den Zusammenhalt und die Zusammenarbeit innerhalb des Vereins zu gewährleisten und zu stärken. Unter anderem zu diesem Zweck ist es nötig, daß jedes Vereinsmitglied (und auch jede/r andere) seinen Senf dazu gibt. Scheut euch nicht, uns mit Beiträgen zuzuwerfen: Cartoons, Comics, Con-Termine, Kampagnenreporte, Kleinanzeigen, Regelauslegungen, Regelfragen, Spielhilfen, Spielrundentermine, Titelillustrationen, Tratsch, Verbesserungsvorschläge, Vereinsadressen und und und ...

Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, wir sind uns für keinen Beitrag zu gut, in diesen Tagen entsteht Qualität aus Quantität.

Zur Beruhigung: Die AdP soll auf gar keinen Fall den Chainsaw Hobbit ablösen. Unser Maskottchen mit Kettensäge wird weiterhin zu den SOX-Cons erscheinen und vor allem über Vorgänge in der internationalen Profiszene berichten.

Die AdP erscheint ab sofort zum ersten Mittwoch jeden Monats. An diesem wird Euer persönliches Exemplar ab 18.00 Uhr an unserem Stammtisch in der Gaststätte "Im Viertel" auf euch warten. Wer sie dort nicht abholen kann, bekommt sie im Laufe der darauffolgenden Woche überreicht oder aber per Post zugeschickt. Im Zuge der Kostenersparnis wäre das für den ein oder anderen vielleicht schon ein Grund, mal wenigstens kurz vorbeizuschauen.

...cappo

Der VFR ist auf der Suche nach sich selbst

Für alle Mitglieder unseres Vereins, die immer noch nicht zu sich selbst gefunden haben, hier ein heißer Tip: schaut doch mal unter folgenden Adressen nach, vielleicht seid Ihr ja zu Hause:

Ingo Diesinger, Saargemünder Straße 207, 66130 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 87 36 94
Dominique Fecht, Dudweiler Str. 8, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 37 35 84
Philipp Freudenberger, Am Spellenstein 8, 66386 Rentrisch, Tel.: (0 68 94) 38 13 82
Werner Froelicher, Lessingstraße 55, 66121 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 6 14 56
Mona Gast, Kaiserslauterner Straße 31, 66123 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 3 67 31
Joachim Grotrian-Steinweg, Richard-Wagner-Straße 81, 66111 Saarbrücken
Stephan Haase, Bruchstraße 4, 66271 Kleinblittersdorf, Tel.: (0 68 05) 6 12 81
Marcus Heit, Neikestraße 9, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 37 29 67
Andreas Huppert, Alte Bahnhofstraße 1, 66894 St. Ingbert
Holger Jacobs, Am botanischen Garten 6, 66123 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 37 58 15
Anne Kohlhöfer, Beethovenstraße 5, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 37 66 49
Richard Künster, Am Stahlhammer 16, 66121 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 81 34 98
Tobias Lehmberg, Am Ludwigsberg 30, 66113 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 4 93 97
Michael Leisten, Bruchwiesenanlage 4, 66125 Saarbrücken, Tel.: (0 68 97) 76 47 28
Raoul Lenard, Spichererbergstr. 27, 66119 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 5 12 71
Reinhard Markus, Neumühler Weg 15, 66130 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 87 26 06
Sven Pfeifenberger, Großh.-Friedrich-Str. 69, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 6 82 41
Michael Phillippi
Randall Proost, Obersteiner Straße 12, 66113 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 4 15 06
Daniel Sauer, Rotenbergstraße 25, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 37 58 36
Dagmar Schuster, Türkismühler Straße 11, 66113 Saarbrücken
Melina Sedó, Karcherstraße 7, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 39 75 27
Sascha Simon, Leipziger Straße 41, 66113 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 75 25 56
Klaus Sommer, Bruchwiesenanlage 2, 66125 Saarbrücken, Tel.: (0 68 97) 7 88 53
Harald Toader, Heinestraße 6, 66121 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 6 83 70
Michael Trampert, Großh.-Friedrich-Str. 125, 66121 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 6 83 61
Jean-Luc Vasseur, Johannisstraße 14, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 39 77 76
Martin Vigneron, Brentanostraße 8, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 39 87 37
Pan Vogiazis, Nauwieserstraße 58, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 39 89 89
Andreas von Rüden, Kaiserstraße 31, 66133 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 81 20 69
Oliver Weber, Schopenhauerstraße 25, 66111 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 37 44 39
Oliver Wermann, 9, rue Fulrad, F-57200 Saargemünd, Tel.: (00 33 87) 98 12 48
Andreas Wichter, Marienstraße 2, 66292 Riegelsberg, Tel.: (0 68 06) 20 56
Uwe Willié, Große Schulstraße 21, 66115 Saarbrücken, Tel.: (06 81) 4 95 02

Selbstgewählte Sachzwänge

Zur Vorgeschichte des Bundes Warwick Castle und der dazugehörenden Ars Magica-Saga

Das in VFR-Kreisen beliebte Rollenspiel Ars Magica ist 1988 zum ersten Mal erschienen. Durch Kontakte prominenter VFR-Mitglieder nach Amerika und zur damaligen Herstellerfirma Lion Rampant wurde dieses Spiel, das anderswo ein Mauerblümchendasein im Schatten populärerer Systeme führte, im VFR sehr schnell außerordentlich beliebt.



Zu diesem Zeitpunkt existierten zwei Bünde, um die herum sich Spielrunden formierten. Ein geplanter dritter kam nie weit über dieses Stadium hinaus. Die kontinierlich ansteigende Nachfrage nach Ars Magica-Runden führte zu einer Überbevölkerung der beiden existierenden Bünde mit SpielerInnen, Charakteren und auch SpielleiterInnen, deren Spielrunden sich dann zu einem gewissen Maße verselbstständigten. Diese Entwicklung führte bei denjenigen, die diese Bünde ursprünglich betreut und an der Popularität von Ars Magica unter den VFR-Mitgliedern und Gästen einen großen Anteil hatten, zu einem starken Unbehagen, da ihre Bünde nicht auf die Bewältigung eines so großen Andranges vorbereitet waren. Ein rein verbaler Protest hatte wenig Wirkung, so daß sie einerseits mit Rückzug aus dem Vereinsleben und andererseits mit einer rigiden Zulassungssperre für einen Bund reagierten. Beides erzeugte unter den VFR-Mitgliedern starken Unmut, da es das Problem nicht löste.

Die Erkenntnis, die Lösung dieses Problems könne nur im Aufbau eines Bundes, der groß genug war, allen interessierten VFR-Mitgliedern Platz für ihre Charaktere zu bieten, lag auf der Hand. Als geographische Lage wurde England gewählt, da dieses über Literatur wie die verschiedenen "Robin Hood"-Geschichten und Sir Walter Scotts Roman "Ivanhoe" einen hohen Bekanntheitsgrad genießt und außerdem die Existenz des spielunabhängigen Supplements "Lionheart" große historische Recherchen ersparte. Als konkrete Lokalität kam am ehesten eine Burg in Frage, da diese den benötigten Platz bietet und außerdem dem vielfach geäußerten Wunsch, Ritter spielen zu können, entgegen

kam. Die Wahl fiel schließlich auf den Sitz des Grafen der mittelenglischen Grafschaft Warwickshire. Der Bund Warwick Castle war geboren. Dieses ereignete sich im Sommer 1991.

Die ersten Spielrunden in Warwick Castle liefen noch nach dem ursprünglichen Konzept der beiden damaligen Betreuer des Bundes, von denen der Verfasser einer war, daß dieser im wesentlichen eine Art Gerüst für die Abenteuer und vielleicht sogar später Sagen mehrerer SpielleiterInnen darstellen sollte, in denen dann sehr viele Charaktere gespielt werden und die sich bei Bedarf überkreuzen konnten.



Im Laufe der folgenden Monate nahm die Leit-Aktivität in Warwick Castle zunehmend ab, bis nur noch eine Spielrunde übrigblieb. Diese läuft seit Anfang 1992 freitags vierzehntäglich und öffnet sich in unregelmäßigen Abständen, nämlich immer zum Ende eines bzw. zum Beginn eines neuen Abenteuers für neue InteressentInnen. Sie ist damit nach der bereits kurz nach Gründung des Vereins begonnenen AD&D-Kampagne von Dr. Oliver Wermann die am zweitlängsten laufende funktionierende Kampagne im Verein. Zusätzlich zu dieser laufen eine weitere private Runde im mit ihr alternierenden Freitagsrhythmus sowie unregelmäßige Abenteuer mittwochs und zu Terminen außerhalb der Vereinsspielzeiten.

Diese Konzeption von Warwick Castle wirft einige sehr spezifische Probleme auf. Aufgrund der nach wie vor beibehaltenen Offenheit für alle Interessierten verfügt Warwick Castle zur Zeit nominell über mehr als dreißig Magi, von denen nur fünf NSCs sind. Mit dieser Macht wäre der Bund in der Lage sowohl jeglichen weltlichen Angriffen zu trotzen als auch das ganze Stonehenge-Tribunal sowohl in Abstimmungen als auch in anderen Konfliktsituationen zu dominieren. Um ein gewisses Gleichgewicht zu halten, ist der Spielleiter gezwungen, die anderen oder zumindest einige der anderen Bünde ebenfalls ständig aufzurüsten, so daß das Tribunal irgendwann einen Großteil der Magi des gesamten Hermesordens stellt und diesen wiederum nach Belieben kann bzw. könnte, wenn es sich einig wäre. Völlig abgesehen davon, müßte die Burganlage ständig auf eine der Zeitperiode völlig unangemessene Größe ausgebaut werden, um alle Charaktere (zu den Magi kommen ja noch eine weit größere Anzahl von Companions und Grogs hinzu) aufnehmen zu können. Ein Problem ganz anderer Art stellt sich dadurch, daß die Vielzahl der Charaktere nicht immer alle in Runden berücksichtigt werden können, wodurch manche von ihnen langfristig aussetzen müssen. Zumindest für die Magi ergeben sich dadurch sehr lange Studierzeiten, die jene, die einmal eingeführt und dann lange nicht mehr gespielt wurden, auf eine

unrealistische Art und Weise stark machen.

Lösungen existieren noch nicht für alle diese Probleme. Zunächst einmal wird von allen in Warwick Castle Spielenden erwartet, daß sie diese Glaubwürdigkeitslücken akzeptieren bzw. ignorieren. Desweiteren wird die Delegation



des Bundes auf Tribunalen nie mit der vollen Stimmenkraft ausgestattet, damit die Tribunale ohne unverhältnismäßige Aufrüstung der anderen Bünde noch interessant bleiben. Genauso wie die Akzeptanz der o.g. Glaubwürdigkeitslücken wird erwartet, daß im Falle einer längeren Pause in der Karriere eines Magus-Charakters eine gewisse Kulanz bei der Ausnutzung der angehäuften Studierzeiten praktiziert wird bzw. wenn ein längeres Desinteresse am Spiel in Warwick Castle eintritt, der Magus-Charakter dann zurückgezogen und dieses der Spielleitung auch mitgeteilt wird.

Da die ursprüngliche Konzeption eines Bundes als Hintergrund für mehrere SpielleiterInnen inzwischen von der lediglich einen kontinuierlich aktiven Spielleiter enthaltenen Realität überholt wurde, wird ebenfalls darum gebeten, daß eventuell geplante Runden im oder mit Einfluß auf das Stonehenge-Tribunal im allgemeinen oder den Bund Warwick Castle im besonderen vorher abgesprochen werden. Nach wie vor ist das Stonehenge-Tribunal auch für andere Runden offen.

Diese bereits im Titel genannten selbstgewählten oder - noch präziser gesagt - selbstauferlegten Sachzwänge stellen die conditio sine qua non für die offene Konzeption des Bundes Warwick Castle dar. Die Warwick Castle-Saga soll auch in Zukunft ihren halboffenen, d.h. sich immer wieder öffnenden Charakter behalten, damit sie auch in Zukunft eine Art Institution des Vereins zur Förderung von Rollenspielen in Saarbrücken sein kann.

Daniel Sauer

Multimedia im Rollenspiel

oder: Ein Münsterkäse auf Reisen

Multimedia - ein Begriff, der für ComputerbenutzerInnen zum aktuellen Partygespräch gehört, soll hier einmal losgelöst vom Medium PC betrachtet werden.

Im klassischen Rollenspiel werden mit Worten und Phantasie ganze Welten dargestellt. Oft scheint es den Spiele-Innen dabei aber etwas an Farbe zu fehlen, was sicher auch zur Popularität des Live-Rollenspiels beiträgt, das neben der Phantasie auch alle Sinne direkt anspricht.

Warum soll man nun als SpielmeisterIn eines "klassischen" Rollenspiels nicht in die Live-Trickkiste greifen und den SpielerInnen auch etwas bieten, was sie aufhorchen und "hinriechen" läßt.

1. Hör mal genau hin

Das Ohr läßt sich - mit den üblicherweise vorhandenen Mitteln - noch am leichtesten bedienen. Zum Thema passende Hintergrundmusik, auf Cassette geschnitten, im richtigen Moment abgespielt ist immer ein gutes Mittel, die gewünschte Atmosphäre zu schaffen.

Beim heutigen Angebot an CDs läßt sich wohl für jedes Thema etwas Passendes finden. Mittelalterliche Musik, Esoterik-Töne, Folk und Pseudo-Folk sind für Fantasy-Szenarien die beste Fundgrupe, Heavy Metal und Elektronik-Musik für Cyberpunks akustische Labsal erster Güte.

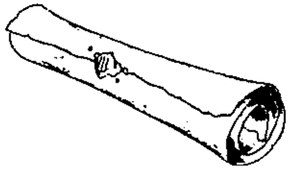
Daneben gibt es eine reiche Auswahl an Geräusch-CDs, oft in der Krabbelkiste von Supermärkten für ein paar Mark, die man als Hintergrund einsetzen kann. Im Dungeon tropft das Wasser, im Wald rauscht der Wind in den Bäumen.

MusikerInnen, die einen Synthesizer ihr eigen nennen, können diese Geräusche natürlich auch selbst machen. Das gilt auch für PC-BesitzerInnen mit Sound-karte und entsprechender Software.

Aber wichtig ist, die Geräusche möglichst auf Cassette zu spielen und nicht zu versuchen, sie live vorzutragen. Das Schalten und Walten einer Person, die gerade versucht, ihren Computer zu bändigen, ist der Spielatmosphäre eher abträglich.

2. Auf daß Euch die Augen übergehen

Schatzkarten, Lagepläne und Rätsel in fremder Schrift gehören wohl zum Standard-Repertoire vieler



SpielmeisterInnen. Zum eher lächerlichen Bereich zählt, wenn der Master/die MasterIn die berühmte Ork-Gummimaske anzieht, wenn es mal

wieder darum geht, einige Monster abzuschlachten.

Wer künstlerische Ambitionen besitzt, kann jedoch mit Zeichnungen die geschilderten Situationen hübsch verdeutlichen. Wer mit Meisterschirm leitet, kann dessen Rückseite als Transparent für seine stimmungssteigernden Werke nutzen (es gibt natürlich auch die Schirm-Variante "never trust a smiling dungeon master").

Aber auch künstlerich nicht ambitionierte SpielmeisterInnen können einiges für die Augen bieten. Licht abdunkeln, wenn man nachts unterwegs ist, Wunderkerzen oder Stroboskoplampen beim magischen Ritual, Schwarzlichtlampen, wenn Decker der Gruppe im Cyberspace unterwegs sind.

Was jetzt noch fehlt, sind die Sinne, die man bezüglich des Rollenspiels als etwas exotisch ansehen muß weil ihre Ansprache nicht mehr ganz so leicht zu erreichen ist.

3. Steckt Eure Nase mal in andere Sachen

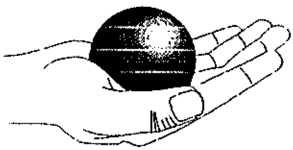
Sehr schwierig sind Gerüche zu improvisieren, wohl der Grund warum (fast) keine Filme mit Geruchsunterstützung angeboten werden Und Kärtchen mit Duftproben sind mit Hobby-Mitteln nicht zu realisieren.

Am einfachsten zu realisieren ist der Geruch eines abgebrannten Dorfes. Man schicke die Spieler-Gruppe, deren Charaktere kurz davor stehen, nach erfolgreichem Abenteuer müde nach hause zu kommen, aus dem Zimmer und schließe die Tür. In einem Aschenbecher oder ähnlichem verbrennt man danach ein bißchen Papier oder Holz. Wenn die Gruppe nun wieder reinkommt, erhält sie schon einmal einen Eindruck davon, was in ihrem Heimatdorf passiert ist - und schon hat man den Anfang eines neuen Abenteuers.

Für Blumenwiesen, Wälder und andere Naturgebiete eignen sich Duftlampen, wie sie in Esoterik-Läden samt den dazugehörigen Aromaölen erhältlich sind, bestens.

Letztendlich noch eine Idee, die sich vielleicht nicht unbedingt allgemeiner Zustimmung erfreuen dürfte: Ein **sehr** reifer Münsterkäse kann durchaus eine Zombiegruppe ankündigen, die sich gerade dranmacht, sich zu den AbenteurerInnenn zu gesellen. Gut gelagertes Katzenfutter macht sich da sicher auch gut - aber lassen wir das.

4. Mal kräftig zugelangt



Irgendwelche Dinge zu finden gibt es in den meisten Abenteuern. Manche davon sind nach Erreichen des jeweiligen Ziels gut sichtbar, andere sind in Taschen oder Kisten versteckt. Der erste Eindruck der Charaktere von diesen

Gegenständen führt über den Tastsinn.

Also steckt man als SpielmeisterIn Nachbildungen der entsprechenden Gegenstände in kleine Holzkistchen oder Stoffsäcke und die SpielerInnen müssen sie dann ertasten und ggf. herausnehmen.

Man sollte sich jedoch davor hüten, Mausefallen, scharfe Messer oder ähnliches in diese "Black Boxes" zu stecken, da eine Verletzungsgefahr ja nicht Sinn des gesteigerten Sinneserlebens sein soll.

Gut geeignet sind jedoch blank geschliffene Steine oder Glaskugeln, daneben mit Sandpapier beklebte Klötzchen - diese Sachen ergeben sehr interessante Gefühlserlebnisse. Ebenfalls nicht un-interessant ist der schon erwähnte, **sehr** reife Münsterkäse - ein Universalerlebnis.

In losem Zusammenhang zum Tastsinn steht auch das Temperaturempfinden. Wenn die Gruppe kurz davor steht, die Kesselräume eines Ozeanriesen zu betreten (oder auch die Hölle, je nach Spielsystem), wird die Heizung auf volle Leistung gedreht. Umgekehrt - bei Expeditionen ins ewige Eis - läßt man die Heizung gleich aus.

5. Guten Appetit

Hierzu ist dem Autor bisher noch nicht viel eingefangen. In einer Spielrunde, in der regelmäßig ein Pizza-Service beansprucht wird, bietet sich natürlich an, gerade dann ein Festessen für die Charaktere auszurichten, bzw. in der Wartezeit auf die Pizza eine Hungeretappe durchzuspielen.



Der schon mehrfach erwähnte Münsterkäse kann zwar auch hier wieder aufgewärmt werden - aber zu welchem Zweck?

Conclusio

Man kann also allen Sinnen der Spieler-Innen Abwechslung im Rollenspiel bieten. Aber Vorsicht: weniger ist oft mehr. Bei permanenter Berieselung mit Geräuschen, Gerüchen usw. bleibt nur noch der Eindruck billiger Effekthascherei.

Der Spielleiter/die Spielleiterin sollte sich also auf ausgesuchte Höhepunkte eines Abenteuers beschränken. Daneben kann er/sie natürlich noch ein paar "Schmankerl" in petto haben, falls die Runde einmal droht, einzuschlafen.

P.S.: Nur, daß kein falscher Eindruck entsteht: ich liebe Münsterkäse :-)

Uwe Willié